

VÁLKA O PRSTEN

Podle příběhu Pán prstenů
od J. R. R. Tolkienem

KARETNÍ HRA

PROTI STÍNU

Toto rozšíření pro sólo a kooperativní hraní umožňuje užít si vzrušení z karetní hry *Válka o Prsten* samostatně nebo se spoluhráčem!

Za Svobodné národy budete hrát běžným způsobem. Karty Stínu ale vyměňte za karty z tohoto rozšíření – byly navrženy pro sólo/kooperativní hru.

Mnohé karty Stínu byly upraveny. Pokud znáte dobře základní hru, bude asi lepší dát si prvních pár her pozor, ať vám něco neuteče.

Toto rozšíření lze použít v kombinaci s libovolným scénářem. Můžete hrát scénář *Trilogie* sólově (a ovládat tak oba balíčky Svobodných národů) nebo kooperativně se spoluhráčem. Scénář *Společensví Prstenu* a *Duel* lze hrát pouze sólo.

Akce Stínu určuje příložený diagram. Zpočátku se může zdát poněkud komplikovaný, ale už po první hře ho pravděpodobně nebudete potřebovat.

Hráče za Stín označují herní materiály výrazem „bot“ (zkrácené z „robot“), aby je odlišily od živých hráčů.

Některé akce Stínu mohou někdy vypadat nevýhodně – součástí dobré taktiky je totiž také snaha „obelstít“ bota a přinutit je hrát špatně.

KOMPONENTY

60 KARET FRAKČÍ STÍNU (PRO BOTY)



Železný pas



Stůry

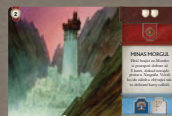


Jižané

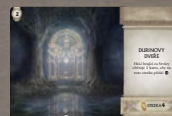


Mordor

6 KARET LOKACÍ (NAHRAZUJÍ PŮVODNÍ)



2 bojiště Stínu



4 stezky



2 přehledové karty s diagramem



Tato pravidla

Namísto karet frakcí Stínu ze základní hry použijte karty Stínu z tohoto rozšíření. Novými kartami stezek a bojišť nahradte karty se stejným názvem a číslem ze základní hry.

Karty z tohoto rozšíření jsou u dolního okraje označeny symbolem Oka

OBEČNÉ ZMĚNY

PŘÍPRAVA HRY

SVOBODNÉ NÁRODY

Hráči hrající za Svobodné národy (lidé) si vše nachystají tak, jak je pro zvolený scénář obvyklé.

STÍN

Pro boty hrající za Stín vše nachystejte tak, jak je pro zvolený scénář obvyklé, s následujícími výjimkami:

- Boti hrající za Stín neobdrží žetony Prstenu.
- Když si Stín dobírá karty do ruky, nepohlížejte si je. Položte je lícem dolů na stůl.
- Hrajete-li scénář *Trilogie*, každý z botů hrajících za Stín si vezme 7 karet, poslední 2 dobrané však ihned (bez prohlížení) odloží na odkládací balíček.

VÍTĚZSTVÍ

Při hře jednoho hráče ani v kooperativní hře s tímto rozšířením neprovádějte *Fázi kontroly vítězství* na konci každého kola. Dohrajte až po poslední stezku scénáře a teprve poté zkontrolujte, zda jste vyhráli.

NÁHODNÉ KARTY Z RUKY STÍNU

Kdykoli máte vyložit, odložit nebo vyřadit kartu z ruky bota hrajícího za Stín, vyberte náhodnou kartu.

PRVNÍ TAM, POSLEDNÍ VEN

Karty Stínu v zálohách, na bojišti či na stezce řadte zleva doprava – nové karty vždy umístěte vpravo od těch stávajících.

Kdykoli se má bot hrající za Stín rozhodnout mezi několika kartami splňujícími určitou podmínku, volte vždy tu nejméně vpravo.

1. Kdykoli je v zálohách více karet, které lze přesunout, přesuňte tu nejméně vpravo.
2. Když má Stín obětovat kartu ze záloh, vezměte tu nejméně vpravo.
3. Když se Stín brání, karty vyřazené kvůli vyrušení symbolů útoku berte postupně zprava, dokud není obrana úspěšná nebo dokud nedojdou karty.

AKTIVACE NOVÝCH BOJIŠŤ

Bojiště aktivovaná nebo znovuaktivovaná později během kola umístěte vpravo od těch, která byla aktivována nebo znovuaktivována dříve. Když volíte mezi dvěma bojišti, jež se jinak shodují, zvolte to nejméně vpravo.



PŘÍKLADY PRAVIDLA „PRVNÍ TAM, POSLEDNÍ VEN“



PŘÍKLAD 1

Svobodné národy vítězí v *Orthanku* (5 symbolů útoku proti 4 symbolům obrany), takže Stín na bojiště přeseune kartu ze záloh. Kartu nejvíc vpravo (*Černý had*) nelze použít, protože nepatří k odpovídající frakci. První použitelná karta je *Saruman*, je tedy přesunuta na bojiště, a to napravo od stávajících karet.

PŘÍKLAD 2

Stín musí obětovat kartu, což provede odložením karty ze záloh. Karta nejvíc vpravo je *Černý had* – je tedy odebrána ze záloh a položena na odkládací balíček Stínu (viz dále na straně 5).

PŘÍKLAD 3

Vyhodnocuje se boj v *Orthanku*. Dva symboly útoku vyruší obrana samotného bojiště, takže je třeba vyrušit další 3 symboly vyřazením karet. Karty Stínu ležící nejvíc vpravo jsou *Jezdci na vlčích* a *Saruman* a mají společně celkem 3 symboly obrany. Tyto karty jsou vyřazeny, zatímco karta zcela vlevo (*Skřeti Bílé ruky*) je odložena.

PRAVIDLA PRO HRANÍ ZA STÍN

Stín hraje podle běžných pravidel, až na výjimky uvedené v tomto oddíle.

PROVEDENÍ AKCE

Akce Stínu určuje diagram uvedený na straně 8 těchto pravidel a na samostatných přehledových kartách.

PŘÍPADNÁ VÝHRA

Diagram s akcemi Stínu obsahuje formulaci „případně vyhrát“.

Když určujete, jestli má Stín vyložit kartu nebo ji přesunout, znamená to: *„Kdyby se do dané lokace přesunuly všechny karty ze záloh Stínu, které mohou, vyhrál by Stín tento boj?“*

Když se rozhodujete, kam má bot hrající za Stín vyložit kartu, počítejte i s tou, kterou právě vykládáte.

Stín **nezvažuje**, které karty mohou do lokace přesunout Svobodné národy! Nebere v potaz ani stav na ostatních stezkách či bojištích.

VOLBA

Některé karty po vás budou vyžadovat, abyste „zvolili“ za Stín. Nemáte však volit nejvýhodnější pro Stín, ale pro sebe! Nemůžete však zvolit neproveditelnou možnost – je třeba vybrat možnost, kterou lze provést. Natic to musí být pro Stín **užitečná volba** (viz strana 5).

NELZE VYLOŽIT DVAKRÁT

Boti hrající za Stín nemohou v jednom kole dvakrát vyložit stejnou kartu události, postavy či předmětu. Pokud by toto mělo nastat, místo vyložení danou kartu odložte.

ZMĚNY V HERNÍCH PRINCIPECH

VYLOŽIT

Vyložte náhodnou kartu z „ruky“ Stínu. **Stín při vykládání karty neodkládá žádnou kartu!**

ODLOŽIT

Když máte odložit kartu Stínu a není důvod se na ni dívat, nedělejte to – o to bude hra překvapivější!

VYŘADIT

Můžete si prohlížet obsah balíčku vyřazených karet Stínu.

OBĚTOVAT

Karty, které Stín obětuje, se obvykle odloží. Kdykoli musí Stín obětovat kartu, provede první možnou věc z těchto tří:

- **Odloží** kartu, která je nejvíc vpravo v zálohách.
- **Odloží** náhodnou kartu z ruky.
- **Vyřadí** kartu svrchu svého dobíracího balíčku.

PŘESUNOUT

Stín může přesouvat karty, jež ve stejném kole vyložil do záloh.

PROTŘÍDIT

Stín nemůže protřídit své karty.

UŽITEČNĚ

Na diagramu najdete výraz „užitečně“.

Stín nikdy kartu nevyloží, nepřesune ani dobrovolně nevyužije její text, pokud to není užitečné. Nicméně, pokud je text karty užitečný alespoň částečně nebo váháte, využije jej.

Ve vzácných případech může být zřejmé, že některé akce nebudou užitečné, protože víte, které karty byly vyloženy nebo vyřazeny. Například víte, že všichni Nazgûlové jsou ve hře nebo byli vyřazeni, schopnost *Posla* je tedy k ničemu. Hrajte tak, že bot ví to, co vy – například si nemusíte být zcela jisti obsahem odkládacího balíčku.

CO JE UŽITEČNÉ:

- Přidat symboly do boje, v němž Stín v současné chvíli prohrává, ale který může případně vyhrát.
- Přinutit Svobodné národy obětovat, vyřadit nebo odložit karty.
- Přidat podmanění (nehledě na cenu).
- Dobrat karty.
- Vyložit kartu do záloh. Pamatujte, že Stín smí přesunout kartu, kterou ve stejném kole vyložil do záloh.
- Přidělit předmět nositeli.

CO NENÍ UŽITEČNÉ:

- Přidat symboly do boje, v němž už Stín vyhrává, s výjimkou stezky úrovně 9 (nebo stezky nejvyšší možné úrovně dané scénářem).
- Vyložit nebo přesunout na bojiště karty obsahující pouze symboly velení, pokud tam není armáda, která by je podporovala.
- Aktivovat bojiště, na němž by Stín případně nevyhrál. Například aby Stín použil text *Nájezdníků z moře*, musel by mít v zálohách nejméně další 2 symboly útoku Stínu **X**, které by mohl také přesunout do *Dol Amrothu*.
- Aktivovat stezku, kdyby Stín nemohl vyhrát boj na současné stezce, který by v důsledku toho nastal. Nicméně není nutné, aby případně vyhrál boj na nové stezce.



Příklad 1: Podle diagramu má Stín nejprve využít text „použij akci“ a teprve poté zvažovat další postup. Jako první tedy použije text na kartě *Velitele*, přestože by bylo lepší přesunout tuto kartu do boje – podle pravidel je totiž pro Stín užitečnější dobrot si karty.



Příklad 2: Když je *Saruman* v balíčku vyřazených karet, nelze použít *Grímu Červívece*, aby si Stín vzal *Sarumana* do ruky. Podobně jej lze použít pro vyřazení rohanské postavy, jediné pokud nějaká ve hře je. Nicméně, pokud je to pro Svobodné národy výhodné, můžete rozhodnout, že si Stín dobere 2 karty i v případě, že je *Saruman* k dispozici v dobíracím balíčku.



Příklad 3: Ve *Rmutném dolu* jsou *Hejna krebain* (sama). Stín použije akci k aktivaci nové náhodné stezky úrovně 5, přestože by to mohlo prospět Svobodným národům.



ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Můžete si zahrát na dvou úrovních obtížnosti: **normální** a **náročné**.

Hrajete-li **normální obtížnost**, každý bot hrající za Stín si ve *Fázi dobrání karet* vezme o 1 kartu méně, než uvádí zvolený scénář.

To znamená, že pokud hrajete *Duel dvou hráčů*, vezme si Stín ve *Fázi dobrání karet* celkem o 2 karty méně.

Hrajete-li **náročnou obtížnost**, vezme si Stín ve *Fázi dobrání karet* tolik karet, kolik uvádí zvolený scénář.



VÁLKA O PRSTEN

Podle příběhu Pán prstenů
od J. R. R. Tolkiena

KARETNÍ HRA

PROTI STÍNU

Autor rozšíření IAN BRODY

Vývoj KARIN WESTON-BRODY a ROBERTO DI MEGLIO

Umělecký ředitel FABIO MAIORANA

Grafická úprava FABIO MAIORANA a FRANCESCO MATTIOLI

Sazba HONDA EIJI

Ilustrace JOHN HOWE, JON HODGSON, FATANEH HOWE, MATTEO MACCHI,
FRANCESCO MATTIOLI, ANDREA PIPARO, DMITRY PROSVIRNIN,
BEN WOOTTEN, KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA
(MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI)

Jazyková úprava KEVIN CHAPMAN

Produkce ROBERTO DI MEGLIO a FABRIZIO ROLLA

Překlad BARBORA DUŠKOVÁ

Grafická úprava BLACK LIGHT STUDIO

Jazyková úprava ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ

Redakce překladu VLADIMÍR SMOLÍK, ONDŘEJ KURKA, JAN BŘEZINA a MARTIN HRABÁLEK

Distributor české verze
REXPORT, S. R. O.



Palackého třída 198/72, 612 00 Brno
www.rexhry.cz

Hra vytvořena, vydána a celosvětově
distribuována společností
ARES GAMES SRL



Via dei Metallmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu



Válka o Prsten, Středozemě, Pán prstenů a všechny postavy, předměty, události a místa jsou registrovanými ochrannými známkami nebo ochrannými známkami společnosti Middle-earth Enterprises, LLC a jsou licencovány Sophisticated Games Ltd.
War of the Ring – The Card Game, Against the Shadow © 2023 Ares Games Srl. © 2023 Sophisticated Games Ltd.
VAROVÁNÍ. Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let. Vyrobeno v Číně.



POUŽÍT AKCI?

Může bot *užitečně* využít text „použít akci“ na kartě, která je již ve hře?

„Použijte akci“ v tomto pořadí:

1. na **stezce**,
2. na **bojišti**,
3. v **zálohách**.

PASOVAT?

Může bot pasovat?

LIMIT KARET?

Překračuje některý jiný hráč nebo bot limit karet?

STEZKA?

Je úroveň stezky nižší než úroveň poslední stezky scénáře?

VÍTĚZSTVÍ?

Vítězí Stín ve všech bojích?

Pasuj

PŘESUNOUT?

Může bot přesunout kartu na stezku nebo bojiště, kde by mohl Stín případně vyhrát, avšak zatím prohrává?

Přesuňte ze záloh tu kartu, která je z dostupných karet nejvíc vpravo, v tomto pořadí volby:

1. Na **stezku**, pokud by zde Stín mohl případně vyhrát a v současné chvíli prohrává, nebo pokud má současná stezka v daném scénáři nejvyšší možnou úroveň.
2. Na **bojiště**, pokud by zde Stín mohl případně vyhrát a v současné chvíli prohrává (pokud je takových bojišť víc, vyberte to nejvíc vpravo).

VYLOŽIT?

Vyložte náhodnou kartu z „ruký“ bota.

Vyložte kartu v tomto pořadí volby:

1. Pokud je to předmět, přiďtele ho **nositeli nejvíc vpravo**, jenž se nachází tam, kam lze daný předmět vyložit. V opačném případě vyhodnoťte text „nelze-li vyložit“ na dané kartě.
2. Na **stezku**, pokud by zde Stín mohl případně vyhrát a v současné chvíli prohrává nebo pokud má současná stezka v daném scénáři nejvyšší možnou úroveň.
3. Na **bojiště**, pokud by zde Stín mohl případně vyhrát a v současné chvíli prohrává (pokud je takových bojišť víc, vyberte to nejvíc vpravo).
4. Do **záloh**.